# HUBUNGAN ANTARA *MORAL DISENGAGEMENT* DENGAN *TOXIC BEHAVIOUR* PADA PEMAIN *GAME ONLINE EMERGING ADULTHOOD*

**SKRIPSI**

**ANANTYO SATRIO NUGROHO**

**46122010180**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2026**

lib.mercubuana.ac.id

# HUBUNGAN ANTARA *MORAL DISENGAGEMENT* DENGAN *TOXIC BEHAVIOUR* PADA PEMAIN *GAME ONLINE EMERGING ADULTHOOD*

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana**

**ANANTYO SATRIO NUGROHO**
**46122010180**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**
**FAKULTAS PSIKOLOGI**
**UNIVERSITAS MERCU BUANA**
**JAKARTA**
**2026**



lib.mercubuana.ac.id

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anantyo Satrio Nugroho

NIM : 46122010180

Fakultas/Program Studi : Psikologi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

"Hubungan Antara *Moral Disengagement* Dengan *Toxic Behaviour* Pada Pemain *Game Online Emerging Adulthood*." adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 8 September 2026




Anantyo Satrio Nugroho



lib.mercubuana.ac.id

## PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

| | |
|---|---|
| Nama | : Anantyo Satrio Nugroho |
| NIM | : 46122010180 |
| Program Studi | : S1 Psikologi |

dengan judul
" Hubungan Moral Disengagement Dengan Toxic Behaviour Pada Pemain Game Online Emerging Adulthood ", telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 10 Agustus 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 23 %.

Jakarta, 11 Agustus 2026
Administrator Turnitin

**Donny Dwi Hambodo, S.Ikom**

UNIVERSITAS MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Anantyo Satrio Nugroho |
| NIM | : | 46122010180 |
| Fakultas/Program Studi | : | Psikologi |
| Judul Tugas Akhir | : | HUBUNGAN ANTARA *MORAL DISENGAGEMENT* DENGAN *TOXIC BEHAVIOUR* PADA PEMAIN *GAME ONLINE EMERGING ADULTHOOD* |

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 20 Agustus 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

Dana Riksa Buana, S.Psi., M.A., Ph.D
NIDN/NUPTK: 0322128802

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 20 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D
NIDN/NUPTK: 0316058002

Ketua Program Studi Psikologi

Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikologi
NIDN/NUPTK: 0324068701



lib.mercubuana.ac.id

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi
3. Ibu Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Psikologi.
4. Bapak Dana Riksa Buana, S.Psi., M.A., Ph.D selaku Dosen Pembimbing yang senantiansa menyishikan waktu, tenaga, dan pengetahuan demi memandu peneliti dalam penyusunan Tugas Akhir.
5. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana yang telah membuka jendela wawasan tentang ilmu manusia dan jiwa kepada penulis.
6. Seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana yang memberikan arahan dan menuntun penulis dalam urusan administrasi.
7. Kepada diri saya sendiri, dari pahit dan manisnya, dari jatuh dan bangkitnya atas kehidupan dapat melewati segala rintangan dalam penyusunan Tugas Akhir dengan baik, saya ucapkan terima kasih kepada jiwa dan raga ini.
8. Kepada kedua malaikat yang membawa saya ke dunia ini, yaitu Ibu Novita Dewi dan Alm. Bapak Toni Pamudji. Saya berterima kasih karena telah mendukung dan mendoakan setiap langkah yang saya ambil. Saya ucapkan juga terima kasih kepada adik saya Bayu Krisna Murti Nugroho yang telah menemani dan mendukung penulis. Dengan ini saya persembahkan bukti bakti saya sebagai anak pertama yang bertanggung jawab atas pilihan hidupnya dengan menyelesaikan Tugas Akhir.



lib.mercubuana.ac.id

9. Saya ucapkan terima kasih kepada Ody yang senantiasa mendukung penuh dan membantu penulis sekaligus menjadi pengganti Alm. Toni Pamudji dalam membimbing penulis. Tak lupa saya sampaikan salam kepada Alm. Bude Waway yang telah meyakinkan penulis untuk melanjutkan pendidikan dan dukungan penuh agar tidak putus asa meski dilanda kedukaan.
10. Kepada rekan seperjuangan dan saudara tanpa ikatan darah yang senantiasa menemani penulis dalam suka, duka, dan lara : M. Rava Priambudi, Sufyaan Gymnastiar, Andra Arman R, Kesar William, M. Hafizh, Zufar Arya dan teman lainnya yang tidak bisa saya ucapkan satu persatu.
11. Kepada ketiga srikandi yang memberikan motivasi dan mendukung penulis selama perjalanan menuju strata ini : Anggrina Aufa, Aurelia Nazhifa, dan Silmi Naimah.
12. Saya ucapkan terima kasih kepada band : rumahsakit, Sore, Perunggu, The Adams, The Jeblogs, FSTVLST, Slank dan band lainnya yang menghiasi instrumen melodi indah telinga penulis dikala menyelesaikan Tugas Akhir.
13. Kepada Mas Yedda, Mas Puput, dan Mbak Sekar yang memandu penulis dalam menentukan pilihan jurusan dalam perguruan tinggi.
14. Kepada rekan – rekan Teknik Informatika'24 terutama Mahardika, Thomas, Zidan, Yoga, dan lainnya yang terus menjaga api semangat dalam diri peneliti sehingga tetap konsisten dalam penelitian ini.
15. Saya ucapkan terima kasih kepada teman – teman server discord "Ruang Curhat Psikologi" yang menerangi penulis akan kegelapan dalam ilmu psikologi, terutama kepada Mas Mike dan Mbak Taura yang membimbing saya dalam penyusunan Tugas Akhir.
16. Saya ucapkan terima kasih kepada rekan komunitas "NOSTRAND COMMUNITY" terutama Aurest selaku pemimpin komunitas yang telah membantu penulis dalam penelitian ini.
17. Kepada teman – teman "Second Nest" yang selalu mendukung dan menghibur penulis dalam proses Tugas Akhir.
18. Kepada tokoh – tokoh filosofis dan sastra yang menginspirasi saya : Franz Kafka, Friedrich Nietzsche, Fyodor Dostoevsky, Albert Camus, dan Marcus



lib.mercubuana.ac.id

Aurelius yang membantu penulis dalam perspektif kehidupan sehingga mendorong penulis dalam menjelajah kehidupan yang abstrak ini.

19. Kepada orang – orang disekeliling saya yang telah membantu, mendukung, dan mengasihi penulis sehingga penulis dapat berkembang hingga titik ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 8 September 2026

Anantyo Satrio Nugroho

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

## TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anantyo Satrio Nugroho
NIM : 46122010180
Program Studi : Psikologi
Judul Tugas Akhir : Hubungan Antara *Moral Disengagement* Dengan *Toxic Behaviour* Pada Pemain *Game Online Emerging Adulthood*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 09 September 2026
Yang menyatakan,




Anantyo Satrio Nugroho



lib.mercubuana.ac.id

Hubungan Antara *Moral Disengagement* Dengan *Toxic Behaviour* Pada Pemain *Game Online Emerging Adulthood*

Anantyo Satrio Nugroho

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *moral disengagement* dengan *toxic behaviour* pada pemain *game online* di masa *emerging adulthood* (usia 18–25 tahun). Fenomena *toxic behaviour* di ekosistem permainan kompetitif kerap didorong oleh proses kognitif individu yang menonaktifkan standar moralnya guna membenarkan tindakan agresif dan menghindari rasa bersalah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional *cross-sectional*. Sampel penelitian berjumlah 156 responden yang dipilih melalui teknik *accidental sampling* dengan kriteria pemain aktif *game online* kompetitif. Pengukuran data menggunakan adaptasi instrumen *Cyberbullying-specific Moral Disengagement Questionnaire* (CBMDQ-15) dan *Gaming Toxicity Scale* (GTOX) pada dimensi *perpetration*. Hasil uji hipotesis menggunakan korelasi Pearson menunjukkan koefisien korelasi ($r$) sebesar 0,879 dengan tingkat signifikansi $p < 0,001$. Hal ini membuktikan terdapat hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan antara *moral disengagement* dengan *toxic behaviour* yaitu, semakin tinggi tingkat *moral disengagement* seseorang, maka semakin tinggi pula intensitas *toxic behaviour* saat bermain *game online*. Uji analisis tambahan mengungkap bahwa dimensi *minimization of harmful effect* dan *moral justification* adalah faktor yang paling berkontribusi terhadap *toxic behaviour* responden. Di samping itu, tidak ditemukan perbedaan signifikan terkait *toxic behaviour* berdasarkan usia maupun jenis kelamin, namun pemain dengan durasi bermain tinggi (lebih dari 10 jam per minggu) menunjukkan tingkat *moral disengagement* dan *toxic behaviour* yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok lainnya.

**Kata Kunci**: *moral disengagement*, *toxic behaviour*, *game online*, *emerging adulthood.*



lib.mercubuana.ac.id

Hubungan Antara *Moral Disengagement* Dengan *Toxic Behaviour* Pada Pemain *Game Online Emerging Adulthood*

Anantyo Satrio Nugroho

***ABSTRACT***

*This study aims to determine the relationship between moral disengagement and toxic behavior among online gamers during emerging adulthood (18–25 years old). The phenomenon of toxic behavior in the competitive gaming ecosystem is often driven by individuals' cognitive processes that deactivate their moral standards to justify aggressive actions and avoid guilt. This study utilized a quantitative approach with a cross-sectional correlational design. The sample consisted of 156 respondents selected through accidental sampling, with the inclusion criteria being active competitive online gamers. Data were collected using the adapted Cyberbullying-specific Moral Disengagement Questionnaire (CBMDQ-15) and the Gaming Toxicity Scale (GTOX) focusing on the perpetration dimension. Hypothesis testing using Pearson correlation revealed a correlation coefficient (r) of .879 with a significance level of p < .001. This demonstrates a very strong and significant positive relationship between moral disengagement and toxic behavior, indicating that higher levels of moral disengagement are associated with higher intensity of toxic behavior during online gaming. Additional analysis revealed that the dimensions of minimization of harmful effect and moral justification contributed the most to the respondents' toxic behavior. Furthermore, no significant differences in toxic behavior were found based on age or gender; however, players with high playtime duration (more than 10 hours per week) exhibited significantly higher levels of moral disengagement and toxic behavior compared to other groups.*

***Keywords***: *moral disengagement, toxic behaviour, game online, emerging adulthood*

UNIVERSITAS MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

## DAFTAR ISI

**HALAMAN SAMPUL** ..... **0**
**HALAMAN JUDUL** ..... **i**
**HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI** ..... **ii**
**PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*** ..... **iii**
**HALAMAN PENGESAHAN** ..... **iv**
**KATA PENGANTAR** ..... **v**
**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB** ..... **viii**
**ABSTRAK** ..... **ix**
***ABSTRACT*** ..... **x**
**DAFTAR ISI** ..... **xi**
**DAFTAR TABEL** ..... **xiv**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **xv**
**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **xvi**
**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**
1.1 Latar Belakang ..... 1
1.2 Perumusan Masalah ..... 6
1.3 Tujuan Penelitian ..... 6
1.4 Manfaat Penelitian ..... 6
1.4.1 Manfaat Teoritis ..... 6
1.4.2 Manfaat Praktis ..... 6
**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** ..... **7**
2.1 *Toxic Behaviour* ..... 7
2.1.1 Definisi *Toxic Behaviour* ..... 7
2.1.2 Dimensi *Toxic Behaviour* ..... 8
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi *Toxic Behaviour* ..... 9
2.2 *Moral Disengagement* ..... 10
2.2.1 Definisi *Moral Disengagement* ..... 10
2.2.2 Dimensi *Moral Disengagement* ..... 11
2.2.3 Dampak dari *Moral Disengagement* ..... 12
2.3 Penelitian Terdahulu ..... 13

UNIVERSITAS MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

2.4 Dinamika Penlitian ..... 21
2.5 Kerangka Berpikir ..... 24
2.6 Hipotesis ..... 24
**BAB III METODE PENELITIAN ..... 25**
3.1 Desain Penelitian ..... 25
3.1.1 Variabel Penelitian ..... 25
3.2 Populasi, Teknik Pengambilan Sampel, Ukuran Sampel ..... 25
3.2.1 Populasi Penelitian ..... 25
3.2.2 Teknik Pengambilan Sampel ..... 25
3.2.3 Ukuran Sampel ..... 26
3.3 Definisi Operasional dan Instrumen Penelitian ..... 26
3.3.1 Definisi Operasional *Toxic Behaviour* ..... 26
3.3.2 Definisi Operasional *Moral Disengagement* ..... 27
3.3.3 Instrumen Penelitian ..... 28
3.4 Uji Validitas dan Reliabilitas ..... 30
3.4.1 Validitas ..... 30
3.4.2 Reliabilitas ..... 31
3.5 Analisis Deskriptif ..... 31
3.5.1 Analisis Deskriptif Demografis ..... 32
3.5.2 Analisis Deskriptif Variabel ..... 32
3.5.3 Kategorisasi ..... 32
3.6 Analisis Inferensial ..... 33
3.7 Uji Tambahan ..... 33
**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... 35**
4.1 Gambaran Umum Subjek ..... 35
4.1.1 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin ..... 35
4.1.2 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Usia ..... 36
4.1.2 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Intensitas Bermain Game Online Selama Seminggu ..... 36
4.2 Hasil Analisis Deskriptif ..... 37
4.3 Kategorisasi Skor Variabel ..... 38
4.4 Uji Asumsi Klasik ..... 39

UNIVERSITAS MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

4.4.1 Uji Normalitas ..... 39
4.4.2 Uji Hipotesis ..... 40
4.5 Uji Tambahan ..... 41
4.5.1 Uji Antar Dimensi Variabel ..... 41
4.5.2 Perbedaan *Moral Disengagement* dan *Toxic Behaviour* Berdasarkan Jenis Kelamin (*Independent Sample T-Test)* ..... 42
4.5.2 Perbedaan *Moral Disengagement* dan *Toxic Behaviour* Berdasarkan Usia dan Durasi Bermain (*Independent Sample T-Test)* ..... 43
4.6 Pembahasan ..... 47
**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ..... 53**
5.1 Kesimpulan ..... 53
5.2 Keterbatasan Penelitian ..... 53
5.3 Saran ..... 54
5.3.1 Saran Teoritis ..... 54
5.3.2 Saran Praktis ..... 55
**DAFTAR PUSTAKA ..... 56**
**LAMPIRAN ..... 70**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....13
Tabel 3. 1 Blueprint Toxic Behaviour.....28
Tabel 3. 2 Blueprint Moral Disengagement.....30
Tabel 3. 3 Tabel Aikens'V.....31
Tabel 3. 4 Tabel Uji Reabilitas .....31
Tabel 4. 1 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin .....35
Tabel 4. 2 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Usia .....36
Tabel 4. 3 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Intensitas Bermain Game Online Selama Seminggu .....36
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Analisis Deskriptif.....37
Tabel 4. 5 Kategorisasi Variabel Toxic Behaviour.....38
Tabel 4. 6 Kategorisasi Variabel Moral Disengagement .....38
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk.....39
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Skewness – Kurtosis.....40
Tabel 4. 9 Hasil Uji Korelasi Pearson.....41
Tabel 4. 10 Hasil Uji Antar Dimensi Variabel.....41
Tabel 4. 11 Hasil Uji-T Berdasarkan Jenis Kelamin.....42
Tabel 4. 12 Hasil One-Way ANOVA Moral Disengagement Berdasarkan Usia .....43
Tabel 4. 13 Hasil One-Way ANOVA Moral Disengagement Berdasarkan Usia .....44
Tabel 4. 14 Hasil One-Way ANOVA Moral Disengagement Berdasarkan Durasi Bermain .....44
Tabel 4. 15 Hasil One-Way ANOVA Toxic Behaviour Berdasarkan Durasi Bermain .....45
Tabel 4. 16 Hasil Post Hoc Moral Disengagement Berdasarkan Durasi Bermain.....45
Tabel 4. 17 Hasil Post Hoc Toxic Behaviour Berdasarkan Durasi Bermain .....46

UNIVERSITAS MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....24

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Expert Judgement : Moral Disengagement ..... 70
Lampiran 2 Expert Judgement : Toxic Behaviour ..... 75
Lampiran 3 Kuisioner ..... 78
Lampiran 4 Responden Kuisioner ..... 80
Lampiran 5 Hasil Uji Plagiarisme ..... 81

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id